

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akhlak adalah hal terpenting dalam ajaran Islam. Penguatan akidah merupakan dasar pelajaran agama Islam yang diorientasikan kepada akhlak yang mulia dan pembentukan anak didik yang penuh kasih sayang. Bukan hanya penuh kasih sayang kepada sesama muslim, melainkan kepada semua manusia. Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi yang utuh antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Peserta didik tidak hanya diharapkan bertambah wawasannya, tetapi juga meningkat kecakapan dan keterampilannya serta semakin mulia karakter dan kepribadiannya (Ghozaly, 2013).

Pendidikan Agama Islam (PAI) dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia serta meningkatkan potensi spiritual. Pendidikan Agama Islam (PAI) harus diajarkan kepada anak sedini mungkin agar mereka bisa menjadi anak berkepribadian muslim, berakhlak terpuji dan berbudi luhur sesuai dengan ajaran agama Islam (Istikomah, 2013).

Dewasa ini peran orang tua dalam pendidikan anak masih kurang. Banyak orang tua cenderung melepas anaknya pada dunia pendidikan di sekolah saja, tanpa memperhatikan pendidikan di lingkungan keluarganya. Mereka beranggapan bahwa hanya sekolahlah yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anaknya. Sehingga orang tua menyerahkan

se penuhnya pendidikan anaknya kepada guru di sekolah. Padahal keberhasilan pendidikan agama Islam bukan terletak pada pendidikan di sekolah saja, tetapi juga terletak pada pendidikan dalam keluarga. Anak memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan orang tua, artinya orang tua lah yang sebenarnya memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan prestasi belajar pendidikan anak (Ulum, 2013).

Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadikan pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, disamping cara ini kurang relevan lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Oleh sebab itu lahirlah tuntutan untuk membuat kebijaksanaan dalam memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologis untuk mengelola pendidikan. Pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan sangat perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai (Nurfahmi, 2011).

Salah satu teknologi multimedia yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality (AR)*. Teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi visual yang menggabungkan objek atau dunia virtual ke dalam tampilan dunia nyata secara *real time*.

Guna menunjang media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, maka diperlukan pengembangan sistem supaya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti.

Augmented Reality (AR) Edugame Tentang Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan aplikasi *edugame* yang dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti kelas IV Sekolah Dasar (SD).

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian yaitu “Bagaimana mengembangkan aplikasi *Augmented Reality (AR) Edugame* Tentang Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya berbasis android untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV supaya siswa dapat belajar dengan suasana yang menarik dan interaktif”.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah. Batasan – batasan masalah dalam penelitian:

1. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV semester 1 dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti Kurikulum 2013.

2. Aplikasi yang dikembangkan mengangkat salah satu judul, yaitu Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya dengan Kompetensi Dasar (KD): (1) Meyakini adanya Rasul-rasul Allah SWT, (2) Mengetahui Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di sekitar rumah dan sekolah, (3) Mengerti makna *Asmaul Husna: al-Basir, al-‘Adl, al-‘Azim, as-Salam, dan al-Latif*, (4) Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan sekolah sebagai upaya mengenal Allah SWT.
3. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan *marker* berupa gambar untuk menampilkan model tiga dimensi (3D), *software Blender* untuk pembuatan *modelling 3D*, dan *software Unity3D* untuk pengembangan aplikasi *Augmented Reality (AR) Edugame*.
4. Aplikasi yang dikembangkan lebih mengutamakan penggunaan *Augmented Reality (AR)*.
5. Aplikasi yang dikembangkan berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi android dan berisi beberapa halaman, yaitu:
 - a. Halaman utama
 - b. Halaman petunjuk
 - c. Halaman tinjauan
 - d. Halaman mulai bermain
 - e. Halaman tentang pengembang
 - f. *Edugame quiz menu*
 - g. *Edugame Quiz* berupa soal umpan balik langsung pada setiap model

D. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality (AR) Edugame* Tentang Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian:

1. Memberikan informasi tentang proses pemahaman beriman kepada Allah dan Rasul-Nya melalui interaksi dengan makhluk ciptaan-Nya di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Menambah dan mengembangkan wawasan intelektual peserta didik melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
3. Membantu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan budi pekerti dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran di dalam kelas.
4. Membantu orang tua dalam mendidik anak di rumah dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini.
5. Mengenalkan aplikasi *Augmented Reality (AR)* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam bentuk *edugame*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi. Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dari perancangan dan alur penelitian sampai implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengemukakan implementasi dari rancangan dalam BAB III beserta hasil dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.